GAME BOY COLOR

取扱説明書

CGB-BF2J-JPN

エフワン ワールドグランプリ II for ゲームボーイカラー

# F1 WORLD GRAND PRIX for GAME BOY COLOR II



99年度 データ搭載

PUBLISHED AND DEVELOPED BY
VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY
KONAMI

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

COLOR 専用

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

このたびはビデオシステムのゲームボーイカラー専用カートリッジ「F1 WORLD GRAND PRIX II for GAME BOY COLOR」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…

### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

### ⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### ⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### ⚠ 注意

● カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

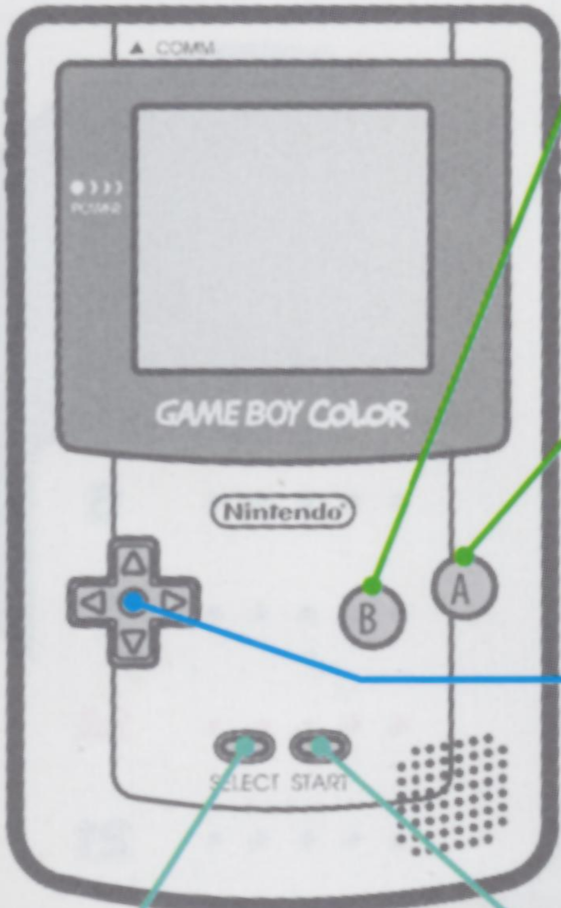
● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをＯＦＦにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。

ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
通信ケーブル対応

# CONTENTS

# 1.コントローラの操作方法




## Bボタン

Ⓑ：ブレーキ
Ⓑ：メニュー等のキャンセル

## Aボタン

Ⓐ：アクセル
Ⓐ：メニュー等の決定

## 十字ボタン

◁▷：ステアリング
△：ギアのシフトアップ（MANUAL選択時）
▽：ギアのシフトダウン（MANUAL選択時）
✚：メニューの選択

## セレクトボタン

⊖：ピットランプのON/OFF
※詳しくは13ページをご覧ください。

## スタートボタン

⊖：ポーズ
⊖：メニューの表示



**フルアクセル**

アクセルを踏み込むには、アクセルボタンを押している時に改めてアクセルボタンを押し直します。

# 2.ゲームを始める

## ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイカラー本体に挿し込み、電源スイッチをオンにしてください。タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押し、モードを選択してください。

## ゲームモードの選択

ゲームモードには下記のモードが用意されています。
※詳しくは各モードの説明をご覧ください。

### EXHIBITION

14ページ

決勝レースのみを楽しむモードです。

### GRAND PRIX

14ページ

99年度F1グランプリに参加して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。

### TIME TRIAL

16ページ

プレイヤーのマシン1台だけで、練習に専念するためのモードです。

### CHALLENGE

17ページ

99年度F1グランプリの史実をモデルにしたシナリオに挑戦するモードです。

### MATCH RACE

18ページ

通信ケーブルを使用し、他のプレイヤーと対戦するモードです。
※このモードは、通信ケーブルを接続している時のみ選択することができます。

### OPTIONS

18ページ

ここでは、ゲームに関するさまざまな設定を変更することができます。

# ドライバー、コースの選択

## TEAM SELECT

11チームの中から、使用するチームを選択します。




## DRIVER SELECT

選択したチームに所属する2人のドライバーの中から、操作するドライバーを選択します。




## DRIVER OPTIONS

ドライバーを決定したら、操作方法について設定します。

**SKILL SELECT：** ROOKIE／PROFESSIONALが選択できます。ROOKIEは初心者向きで、PROFESSIONALでは操作感覚が実際のF1マシンの挙動に近くなります。

**TRANSMISSION：** ギアチェンジの方法を設定します。AUTOとMANUALが選択できます。

## 《COURSE SELECT》

全16コースからレースを行うコースを選択します。




## 《RACE OPTIONS》

レースに関する設定を行います。
※モードによって項目や選択内容は異なります。

**PIT IN：** オンにすると、燃料とタイヤが消耗するようになります。

**DAMAGE：** オンにすると、ダメージでマシンが破損するようになります。

**WEATHER：** 天気をSUNNY／RAINから選択します。（GRAND PRIXモードでは、ALL SUNNY／RANDOMから選択します。）

**LAPS：** 周回数を2／4／8から設定します。

**GRID POSITION：** プレイヤーのスタート位置を1～22から設定します。

**GHOST CAR：** オンにするとゴーストカーが表示されます。（ゴーストカーはTIME TRIALモードでのみ出現します。）

# PADDOCK

PADDOCK画面では、自由にマシンのセッティングを変更することができます。十字キーの上下で項目を選択し、左右でセッティングを変更します。セッティングしたマシンの能力はバーグラフによって表示されます。




| | |
|---|---|
| **SPEED :** | 最高速度 |
| **ACCEL :** | 加速性能 |
| **TURN :** | コーナリング性能 |
| **BRAKE :** | ブレーキ性能 |

### ▶TYRE :

タイヤの種類を選択します。D(ドライ)は晴れ用で、W(ウエット)は雨用です。IN(インターミディエイト)は晴れ用と雨用の中間の性能を持っています。また、S(ソフト)はグリップ力が優れていますが耐久性に劣り、H(ハード)はグリップ力に劣りますが耐久性に優れています。

### ▶GEAR :

ギアの種類を変更して、マシンのSPEEDとACCELを調節します。数値を低く設定するとSPEEDのパラメーターは下がりますが、ACCELのパラメーターが上がるため低速コース向けとなります。

### ▶F･WING･R･WING：

フロントとリアウイングの角度を設定して、ダウンフォースを調節します。角度を大きく設定するとダウンフォースをより多く得ることができ、TURNとBRAKEのパラメーターが上がりますが、空気抵抗が強くなるためSPEEDのパラメーターが下がります。

### ▶FUEL：

燃料の量を調節します。多く入れるほど長く走れますが、車重が重くなるのでACCEL、TURN、BRAKEのパラメーターが低下します。

### ▶AUTO･SET：

そのコースのおすすめのセッティングに自動的に設定されます。

## ダウンフォースについて

マシンが空気抵抗によって路面に押し付けられる力を**ダウンフォース**と呼びます。この力が大きいとマシンの路面への食い付きが良くなり、グリップ力が上がります。

## オーバーステア・アンダーステアについて

フロントウイングとリアウイングの設定バランスによって、コーナリング時のマシンの挙動が大きく変化します。フロントウイングの設定がリアウイングに比べて大きすぎると、マシンがスピンしやすくなる**オーバーステア現象**が発生します。逆にリアウイングの設定が大きすぎると曲がりにくくなる**アンダーステア現象**が発生します。また、マシンによっては最初からオーバーステア気味であったり、アンダーステア気味である場合があります。

## 画面の見方




1) コース
- Ⓟ：プレイヤー
- ●：トップのマシン

2) アローサイン

3) 背後の敵車

4) 現在の周回数
順位

5) スピードメーター
タコメーター
シフトポジション

6) ベストラップ
ラップタイム

7) 燃料の残量
ダメージインジケーター
ピットランプ

※TIME TRIALモードでは背後の敵車（ゴースト）を示すカーソルは表示されません。

## ポーズメニュー

レース中にスタートボタンを押すと、一時中断され以下の項目を選択できます。※モードによって項目や選択内容が異なります。

- CONTINUE：ポーズを解除し、レースを再開します。
- PADDOCK：レース中に、PADDOCK画面に戻ることができます。
- RESTART：同じレースを最初からやり直します。
- RETIRE：今行っているレースを中止しCLASSIFICATION画面へ移行します。
- QUIT：現在のモードを終了し、最初のモード選択画面に戻ります。

## ピットメニュー

レース中にセレクトボタンを押すと、ピットランプが点灯します。ピットランプが点灯していると、ピットロードで自動的にピットインします。ピットでは給油やタイヤ交換ができます。

※GRAND PRIXモードの練習走行や予選でピットインするとPADDOCK画面になります。
※TIME TRIALモード、MACTH RACEモードではピットインできません。

**TYRE**：タイヤの種類をSOFT - DRY／HARD - DRY／INTERMED／WET／HARD - WETの中から選択し交換を行います。また、NOを選択すると交換しません。

**FUEL**：燃料の補給量を設定します。

## レース終了

レースを終了すると、レース結果を見ることができます。

**CLASSIFICATION**：レース結果やドライバーズポイントランキングを確認します。

**RESTART**：同じレースを最初からやり直します。

**TEAM SELECT**：チーム、ドライバーを選択し直します。

**COURSE SELECT**：コースを選択し直します。

**CONTINUE GP**：次のグランプリへ移行します。

**NEXT SCENARIO**：SCENARIO SELECT画面に戻ります。

**QUIT**：現在のモードを終了し、最初のモード選択画面に戻ります。

※モードによって項目や選択内容が異なります。

# 3.ゲームモードの紹介

## EXHIBITION

99年度のF1グランプリの決勝レースのみを楽しむモードです。




## GRAND PRIX

99年度F1グランプリに参加して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。レースのスケジュールは実際のF1のルールにのっとり、練習走行から予選を経て、決勝へ進みます。






### 《ゲームの進め方》

FILE SELECTで FILEを選択し、チーム・ドライバーの選択とレースに関する設定を行います。セーブした続きから始める場合は、セーブした任意のファイルを選択します。また、セーブしたデータを消去したい時はFILE ERASEを選択します。

## 《スケジュールの選択》

以下のスケジュールにしたがってレースが行われます。途中のセッションをスキップして決勝レースに参加することができますが、QUALIFYINGをスキップした場合は最後尾からのスタートになります。

**FRI PRACTICE :**

金曜日に行われる練習走行です。

**SAT PRACTICE :**

土曜日に行われる練習走行です。

**QUALIFYING（予選レース）:**

この予選の成績によって、決勝レースのスタート位置が決定します。ドライバーは最高12周タイムアタックを行い、ベストラップの速いドライバーから上位グリッドに着きます。

**WARM-UP :**

レース直前に行われる最後の練習走行です。

**GRAND PRIX（決勝レース）:**

本番のレースです。このレースの成績によってドライバーズポイントが配分されます。全16戦を終えて、ドライバーズポイントの累計が最も多いドライバーがチャンピオンになります。



## 《セーブについて》

各セッションが終わると、自動的にセーブされます。

※ポーズメニューのQUITを選択し、セッションを終了するとセーブされません。

# TIME TRIAL

純粋にドライビングテクニックを磨くためのモードです。プレイヤーのマシンだけが走行します。ゴーストカーと競争することで、より効果的な練習ができます。

## ゴーストカーとは

ゴーストカーはプレイヤーのベストラップの残像です。プレイヤーはゴーストカーを追い抜くことによって、自己ベストの更新ができるわけです。
※RACE OPTIONSでゴーストカーの設定を変更できます。

## ゴーストカーのセーブについて

レース終了後ゴーストカーをセーブすることができます。ゴーストカーをセーブしたコースには、コースセレクト画面でマークが表示されます。

※セーブせずにコースを変更すると、ゴーストカーは消えてしまいます。

※セーブできるゴーストカーは1つだけです。

※ゴーストカーをセーブしたコースでも、天候を変更した場合はゴーストカーは表示されません。



## CHALLENGE

99年度F1グランプリの史実をモデルにしたシナリオに挑戦するモードです。

### 《シナリオの選択》

シナリオは4段階のレベルに分けられています。それぞれのレベルには、ライバルを追い抜くことや、ブロックを駆使して自分の順位を維持することなど、さまざまなジャンルのシナリオがあります。5つのシナリオをクリアすると、次のレベルのシナリオで遊べるようになります。また、それぞれのシナリオは達成度によって、失敗／小トロフィー／中トロフィー／大トロフィーの4段階で評価されます。






### 《セーブについて》

各シナリオ終了後に自動的に結果がセーブされます。

## MATCH RACE

通信ケーブルを使用し、他のプレイヤーと対戦するモードです。チーム・ドライバーとコースを選択し、PADDOCKでセッティングを調整したらスタートです。

※RACE OPTIONSで、HANDICAPの設定ができます。HANDICAPをオンにすると、負けているプレイヤーのマシンの性能が上がり、テクニックに優劣があるプレイヤー同士が対戦しても抜きつ抜かれつの接戦になることが多くなります。






## OPTIONS

ここでは、ゲームに関するさまざまな設定を変更することができます。

**LANGUAGE :** ゲーム中の言語を変更します。JAPANESE、ENGLISHが選択できます。

## SOUND：

| | |
|---|---|
| BGM： | レース中のBGMのON／OFFを設定します。 |
| SE： | レース中の効果音のON／OFFを設定します。 |
| SOUND TEST： | BGM、効果音が試聴できます。 |

## RECORD：

| | |
|---|---|
| TIME TRIAL： | 16コースのベストラップタイム（上位3位）がSKILL別で表示されます。 |
| GRAND PRIX： | ドライバーズポイントとコンストラクターポイントの最高得点がSKILL別で表示されます。 |
| MATCH RECORD： | 対戦成績画面が表示され、通算勝敗数を見ることができます。<br>※セーブされる対戦成績は、勝敗数ともに各コース255までです。 |

**CUSTOMIZE：** コントローラの操作設定が変更できます。

**ARROW SIGN：** オンにすると、アローサインが表示されます。

**SPEED TYPE：** スピードメーターの単位を変更します。KPH／MPHが選択できます。

**DISPLAY TYPE：** 画面の色を変更します。TYPE 1（グリーン）／TYPE 2（オレンジ）が選択できます。

**INITIALIZE：** データの全初期化を行います。

**DEFAULT：** 全ての設定を初期状態に戻すことができます。

# コーナリング・テクニック

**コーナリングは、スローイン・ファーストアウトが基本。
ブレーキングとフルアクセルを活用し、高度な
コーナーリング・テクニックを極めよう!!**



# 4.チーム・ドライバーの紹介

## McLAREN MERCEDES／マクラーレン メルセデス

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 2位 |
| 優勝回数 | 7回 |
| コンストラクターズポイント | 124点 |
| エンジン | MERCEDES・BENZ FO 110H V10 |

### 99年度ドライバーデータ

**Mika HÄKKINEN／ミカ・ハッキネン**
生年月日　1968年9月28日　国籍　フィンランド

**David COULTHARD／デビッド・クルサード**
生年月日　1971年3月27日　国籍　イギリス

## FERRARI／フェラーリ

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 1位 |
| 優勝回数 | 6回 |
| コンストラクターズポイント | 128点 |
| エンジン | FERRARI 048 V10 |

### 99年度ドライバーデータ

**Michael SCHUMACHER／ミハエル・シューマッハ**
生年月日　1969年1月3日　国籍　ドイツ

**Eddie IRVINE／エディ・アーバイン**
生年月日　1965年11月10日　国籍　イギリス

## WILLIAMS SUPERTEC／ウィリアムズ スーパーテック

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 5位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 35点 |
| エンジン | SUPERTEC V10 |

### 99年度ドライバーデータ

**Alessandro ZANARDI／アレッサンドロ・ザナルディ**
生年月日　1966年10月23日　国籍　イタリア

**Ralf SCHUMACHER／ラルフ・シューマッハ**
生年月日　1975年6月30日　国籍　ドイツ

## JORDAN MUGEN・HONDA／ジョーダン 無限ホンダ

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 3位 |
| 優勝回数 | 2回 |
| コンストラクターズポイント | 61点 |
| エンジン | MUGEN・HONDA MF301 HD V10 |

### 99年度ドライバーデータ

**Damon HILL／デーモン・ヒル**
生年月日　1960年9月17日　国籍　イギリス

**Heinz・Harald FRENTZEN／ハインツ・ハラルド・フレンツェン**
生年月日　1967年5月18日　国籍　ドイツ

## BENETTON PLAYLIFE／ベネトン プレイライフ

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 6位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 16点 |
| エンジン | PLAYLIFE V10 |

### 99年度ドライバーデータ

Giancarlo FISICHELLA／ジャンカルロ・フィジケラ
生年月日 1973年1月14日 国籍 イタリア

Alexander WURZ／アレキサンダー・ブルツ
生年月日 1974年2月15日 国籍 オーストリア

## SAUBER PETRONAS／ザウバー ペトロナス

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 8位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 5点 |
| エンジン | PETRONAS SPE 03A V10 |

### 99年度ドライバーデータ

Jean ALESI／ジャン・アレジ
生年月日 1964年6月11日 国籍 フランス

Pedro DINIZ／ペドロ・ディニス
生年月日 1970年5月22日 国籍 ブラジル

## ARROWS／アロウズ

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 9位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 1点 |
| エンジン | ARROWS V10 e・spec |

### 99年度ドライバーデータ

Pedro DE RA ROSA／ペドロ・デ・ラ・ロサ
生年月日 1971年2月24日 国籍 スペイン

Toranosuke TAKAGI／高木虎之介
生年月日 1974年2月12日 国籍 日本

## STEWART FORD／スチュワート フォード

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 4位 |
| 優勝回数 | 1回 |
| コンストラクターズポイント | 36点 |
| エンジン | FORD COSWORTH V10 CR・1 |

### 99年度ドライバーデータ

Rubens BARRICHELLO／ルーベンス・バリチェロ
生年月日 1972年5月23日 国籍 ブラジル

Johnny HERBERT／ジョニー・ハーバート
生年月日 1964年6月25日 国籍 イギリス

## PROST PEUGEOT／プロスト プジョー

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 7位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 9点 |
| エンジン | PEUGEOT A18 V10 |

### 99年度ドライバーデータ

Olivier PANIS／オリビエ・パニス
生年月日 1966年9月2日 国籍 フランス

Jarno TRULLI／ヤルノ・トゥルーリ
生年月日 1974年7月13日 国籍 イタリア

## MINARDI FORD／ミナルディ フォード

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 10位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 1点 |
| エンジン | FORD ZETEC-R V10 |

### 99年度ドライバーデータ

Luka BADOER／ルカ・バドエル
生年月日 1971年1月25日 国籍 イタリア

Marc GENE／マルク・ジェネ
生年月日 1974年3月29日 国籍 スペイン

## BAR SUPERTEC／BAR スーパーテック

### 99年度チームデータ

| | |
|---|---|
| 順位 | 11位 |
| 優勝回数 | 0回 |
| コンストラクターズポイント | 0点 |
| エンジン | SUPERTEC FB01 V10 |

### 99年度ドライバーデータ

Jacques VILLENEUVE／ジャック・ヴィルヌーヴ
生年月日 1971年4月9日 国籍 カナダ

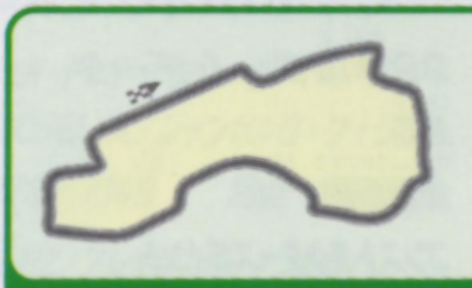
Ricardo ZONTA／リカルド・ゾンタ
生年月日 1976年3月23日 国籍 ブラジル

※チーム及びドライバーのデータに関しては、1999年10月31日現在のものを使用しています。

# 5.コースの紹介

## 1. AUSTRALIAN GP／オーストラリアGP

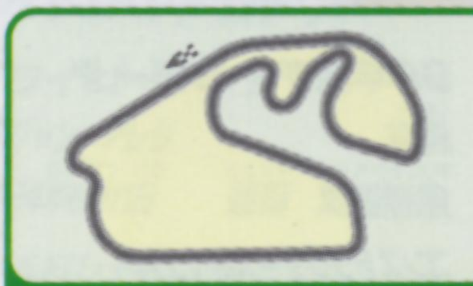
開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 3月7日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 5.303km
周回数 ・・・・・・・・・・・・ 58周
99年度優勝者： E.IRVINE／FERRARI



Albert Park／アルバートパーク

## 2. BRAZILIAN GP／ブラジルGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 4月11日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 4.292km
周回数 ・・・・・・・・・・・・ 72周
99年度優勝者： M.HÄKKINEN／McLAREN



Interlagos／インテルラゴス

## 3. SAN MARINO GP／サンマリノGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 5月2日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 4.930km
周回数 ・・・・・・・・・・・・ 62周
99年度優勝者：M.SCHUMACHER／FERRARI



Imola／イモラ

## 4. MONACO GP／モナコGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 5月16日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 3.367km
周回数 ・・・・・・・・・・・・ 78周
99年度優勝者：M.SCHUMACHER／FERRARI



Monte Carlo／モンテカルロ

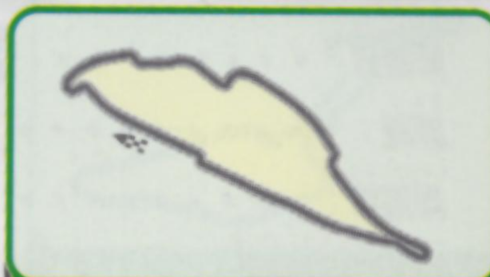
## 5.SPANISH GP／スペインGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 5月30日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 4.728km
周回数 ・・・・・・・・・・・・・ 65周
99年度優勝者： M.HÄKKINEN／McLAREN


Catalunya／カタロニア

## 6.CANADIAN GP／カナダGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 6月13日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 4.421km
周回数 ・・・・・・・・・・・・・ 69周
99年度優勝者： M.HÄKKINEN／McLAREN


Montreal／モントリオール

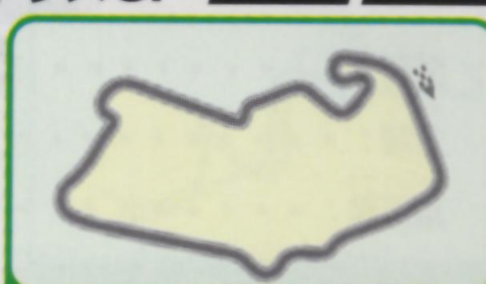
## 7.FRENCH GP／フランスGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 6月27日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 4.250km
周回数 ・・・・・・・・・・・・・ 72周
99年度優勝者： H.H.FRENTZEN／JORDAN


Magny・Cours／マニ・クール

## 8.BRITISH GP／イギリスGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 7月11日
距離 ・・・・・・・・・・・・ 5.140km
周回数 ・・・・・・・・・・・・・ 60周
99年度優勝者： D.COULTHARD／McLAREN


Silverstone／シルバーストーン

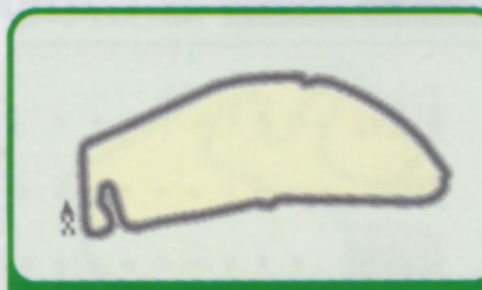
## 9. AUSTRIAN GP／オーストリアGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 7月25日
距離 ・・・・・・・・・・・ 4.319km
周回数 ・・・・・・・・・・・・ 71周
99年度優勝者： E.IRVINE／FERRARI


A1・Ring／A1リンク

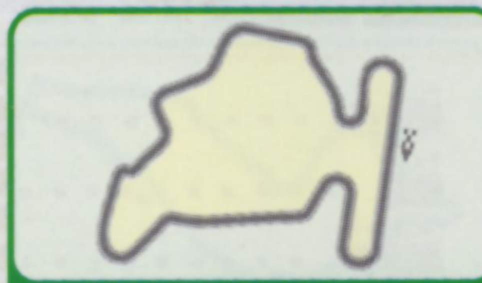
## 10. GERMAN GP／ドイツGP

開催日 ・・・・・・・・ 1999年 8月1日
距離：・・・・・・・・・・・ 6.823km
周回数：・・・・・・・・・・・・ 45周
99年度優勝者： E.IRVINE／FERRARI


Hockenheim／ホッケンハイム

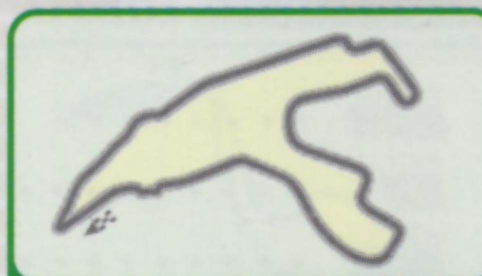
## 11. HUNGARIAN GP／ハンガリーGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 8月15日
距離：・・・・・・・・・・・ 3.968km
周回数：・・・・・・・・・・・・ 77周
99年度優勝者： M.HÄKKINEN／McLAREN


Hungaroring／ハンガロリンク

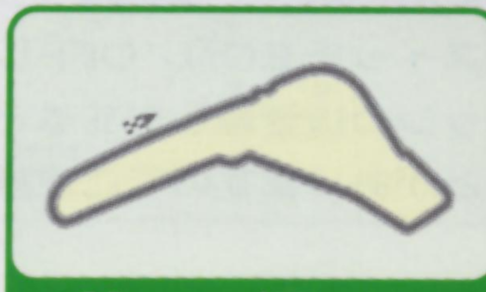
## 12. BELGIAN GP／ベルギーGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 8月29日
距離：・・・・・・・・・・・ 6.968km
周回数：・・・・・・・・・・・・ 44周
99年度優勝者： D.COULTHARD／McLAREN


Spa・Francorchamps／スパ・フランコルシャン

## 13. ITALIAN GP／イタリアGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 9月12日
距離：・・・・・・・・・・・・ 5.770km
周回数：・・・・・・・・・・・・・ 53周
99年度優勝者： H.H.FRENTZEN／JORDAN


Monza／モンツァ

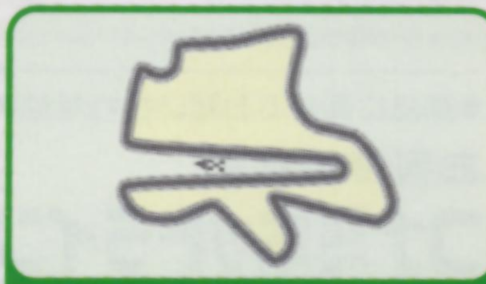
## 14. EUROPEAN GP／ヨーロッパGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 9月26日
距離：・・・・・・・・・・・・ 4.556km
周回数：・・・・・・・・・・・・・ 67周
99年度優勝者： J.HERBERT／STEWART


Nurburgring／ニュルブルクリンク

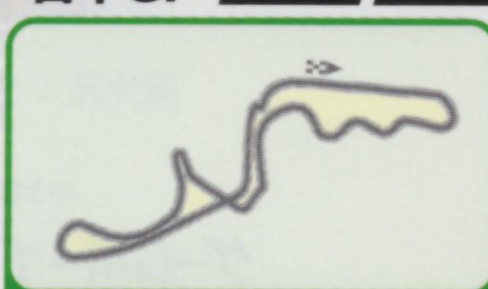
## 15. MALAYSIAN GP／マレーシアGP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 10月17日
距離：・・・・・・・・・・・・ 5.542km
周回数：・・・・・・・・・・・・・ 56周
99年度優勝者： E.IRVINE／FERRARI


Sepang／セパン

## 16. JAPANESE GP／日本GP

開催日 ・・・・・・・・・ 1999年 10月31日
距離：・・・・・・・・・・・・ 5.864km
周回数：・・・・・・・・・・・・・ 53周
99年度優勝者： M.HÄKKINEN／McLAREN


Suzuka／鈴鹿

※コースのデータに関しては、1999年10月31日現在のものを使用しています。

000201

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。


●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3586-1573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで



発売元：ビデオシステム株式会社

販売元：コナミ株式会社